



SPIELKONSOLE

## Sony präsentiert die PlayStation 4 – teilweise

Die PS4 bekommt ein soziales Gaming-Netzwerk und eine erweiterte PC-Grafikkarte für viel Rechenleistung: Sony stellt seine neue Spielkonsole vor, ohne sie zu zeigen.

© EMMANUEL DUNAND/AFP/Getty Images



Andrew House von Sony stellt die PlayStation 4 vor.

Sony hat am Mittwochabend in New York die PlayStation 4 (PS4) präsentiert. Allerdings nur Teile davon. Das Unternehmen stellte den Controller der Konsole sowie das Konzept für ein eigenes soziales Gaming-Netzwerk vor. In der zweistündigen und teils sehr langatmigen Veranstaltung standen außerdem zahlreiche namhafte Entwickler auf der Bühne und stellten Demos exklusiver und geplanter Titel vor. Doch am Ende zeigte Sony weder einen Prototypen der PS4, noch gab man einen tieferen Einblick in das geplante PlayStation-Ökosystem. Immerhin huschte am Ende ein vager Hinweis auf den Verkaufsstart über den Bildschirm: Die Konsole wird wohl zu Weihnachten erscheinen – jedenfalls in den USA.

Insgesamt bestätigten sich viele der vorab durchgesickerten Informationen und Gerüchte. So wird die PS4 nicht mehr die eigens von Sony mitentwickelten Cell-Prozessoren nutzen, sondern einen x86-Prozessor mit acht Kernen, der in Verbindung mit einer erweiterten PC-Grafikkarte für ausreichend Rechen- und Grafikleistung sorgen soll. Der Wechsel zu einer PC-Architektur bringt vor allem für Entwickler einen großen Vorteil mit sich: Spiele müssen nicht mehr mühsam zwischen beiden Plattformen portiert werden. Genauere Angaben zu Herstellern und Taktfrequenzen machte Sony dabei erwartungsgemäß nicht. Lediglich von acht Gigabyte Arbeitsspeicher und einer "riesigen" Festplatte war die Rede – allerdings nicht von einem optischen Laufwerk.

Die Steuerung der Konsole erfolgt über den neuen DualShock 4 Controller, dessen Bilder ebenfalls schon vorab die Runde machten. Er erinnert vom Aussehen her an die Controller des Vorgängers, besitzt aber ein zusätzliches Touchpad, einen Kopfhörerausgang und ein Lichtelement, das die Bewegungen an eine Kamera übertragen kann und damit auch als Bewegungssteuerung funktioniert. Microsofts Kinect lässt grüßen. Per Knopfdruck soll es möglich sein, dass die komplette Konsole in den Standby-Modus fährt, ohne dass die Spieler dadurch den Spielstand verlieren. Ein lästiges Hoch- und Runterfahren der Konsole gehört damit der Vergangenheit an.

### Social- und Cloud-Gaming

Die wohl überraschendste Funktion aber versteckt sich auf der Oberseite des Controllers. Ein kleiner "Teilen"-Knopf unterstreicht die Ambitionen Sonys, künftig stärker auf Social Gaming zu setzen. Sony möchte ein eigenes Netzwerk aufbauen, dass auf "echten Personen basiere". Zwar sei es auch weiterhin möglich, mit einem Alias zu spielen, aber gerade der Austausch mit Freunden soll erleichtert werden. Eine neue Technik erlaubt es, jederzeit per Knopfdruck Videoaufnahmen aus dem Spielbetrieb direkt auf soziale Netzwerke wie Facebook oder als Livestream auf die Videoplattform UStream zu posten. Zudem können sich Freunde gegenseitig beim Spielen zusehen, Chat-Nachrichten direkt auf dem Bildschirm anzeigen lassen und – am wichtigsten – jederzeit den Spielcharakter des anderen übernehmen und weiterspielen. Zusätzliche Apps für Smartphones und Tablets sollen die Kommunikation jenseits der Konsole ermöglichen, die mobilen Geräte funktionieren dann als "Second Screen".



Erstmals seit sieben Jahren gibt es eine neue Playstation. Sony bringt sich damit gegen die bevorstehende Neuauflage der Xbox von Microsoft in Stellung. [Video kommentieren](#)

**Weitere Folgen der Personalisierung:** Anhand der persönlichen Vorlieben sei die PS4 in der Lage, den Spielern automatisch Titel zu empfehlen und diese auch gleich vorzuladen. Die Spieler müssten sie dann nur noch erwerben und könnten sofort loslegen. Überhaupt müssten die Spieler künftig keine langen Downloadzeiten mehr in Kauf nehmen: Spiele können bereits gespielt werden, während sie im Hintergrund herunterladen. Möglich macht das die Cloud-Gaming-Technik des Unternehmens Gaikai, das Sony vergangenen Sommer übernahm.

Die gleiche Technik ermöglicht auch das Streaming von Spielen auf Sonys mobile Konsole Vita. Es ist ein ähnlicher Ansatz, wie ihn auch Nintendo mit seinem Wii-U-Controller und Nvidia [mit dem Project Shield verfolgt](#): Die Grafik wird dabei nicht auf dem Endgerät berechnet, sondern entweder in Rechenzentren in der Cloud oder eben über die Konsole im Wohnzimmer.

Entgegen [jüngsten Meldungen](#) wird die PS4 aufgrund der neuen Architektur allerdings keine älteren Titel unterstützen. Zwar arbeite Sony an einer Streaming-Lösung für die Spiele der älteren PlayStation-Generationen, erklärte Gaikai-Chef David Perry auf der Bühne, aber die Servertechnik sei zurzeit einfach noch nicht soweit.

VON Eike Kühl

DATUM 21.02.2013 - 08:56 Uhr

QUELLE ZEIT ONLINE





